

# ディアボロ競技採点規則

(2013年6月22日版)

日本ディアボロ競技会

## 0. 序章

日本ディアボロ協会管轄の競技会において選手は本内容を理解し、参加していることとみなす。

全ての部門において、同一人物は同じ部門に複数回出場することはできない。

1.1.4 団体部門においても同様である。団体の構成選手が異なっても複数買いの出場は不可とする。

選手は競技会の前にウェブサイトより、および大会期間中に直接、本採点規則について質問がある場合は審査委員会に聞くことができる。

ディアボロ競技は大きく

- 1) オーバーオールクラス
  - 2) スペシャリストクラス
  - 3) チャレンジクラス
- に分類されている。

以下にこれらの詳細な採点規則を記載する。

急遽、競技会開催直前に採点規則を新しく発行することがある。

## 1. オーバーオールクラス

### 1.1. 構成部門

オーバーオールクラスは4つの部門から構成される。  
年齢については各競技会日程初日の時点での満年齢とする。

- 1.1.1. 男子個人総合部門  
16歳以上男子一名による演技。
- 1.1.2. 男子個人総合ジュニア部門  
15歳以下男子一名による演技。
- 1.1.3. 女子個人総合部門  
女子一名による演技。年齢は問わない。
- 1.1.4. 団体部門  
二名から十二名による演技。年齢及び性別は問わない。

### 1.2. 演技スペース

演技スペースは以下のように定める  
高さ：8メートル以上  
幅：16メートル  
奥行き：12メートル  
※テープ等で表す。

### 1.3. 道具制限

使用する道具のメーカー・種類・セッティング・改造に特別な制限は設けない。

但し以下に該当するものの利用は不可とする。

- ・ディアボロの演技としてふさわしくない、または関係のないもの
- ・政治的、宗教的な表現を有するもの
- ・誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反するもの
- ・選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のあるもの
- ・演技スペース及び会場を傷つける可能性のあるもの

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に利用する道具の持込が上記に含まれるか審査員に確認をとることができる。  
上記を遵守していない道具を利用した際は減点、もしくは失格とする。

選手は自分自身で最初に演技スペースに持ち込んだ道具以外の利用を不可とする。

#### 1.4. 楽曲・演技時間

選手は自分で選んだ楽曲に合わせて演技を行う。  
最短演技時間は3分、最長演技時間は5分とする。過不足は減点対象である。

選手は演技に使用する楽曲を事前に提出しなければならない。  
楽曲は1トラックにまとめなければならない。

選手は身体が静止した状態から演技をはじめなければならない。選手の静止を確認次第、楽曲を再生する。ディアボロに回転をかけた状態での演技開始も不可とする。

演技開始の合図は、選手が静止状態から動いた時点、もしくは音楽再生20秒後とする。  
演技開始と同時に採点対象となり、時間計測も始まる。

演技終了の合図は、音源が停止した時点とする。選手が演技スペースを離れても楽曲が再生している限り演技は続いているものとする。  
演技終了合図後の演技は加点対象にはならないが、減点対象にはなる。

楽曲が6分を超えた場合楽曲を停止し、選手は強制退場させられる。

不慮の事態により、機材、もしくはスタッフが原因で音楽が停止してしまった場合、選手が演技を続けている場合、採点を継続する。選手が演技を停止した場合はその部門の最後に演技の最初から再演技をすることができる。

楽曲の提出方法は競技会ごとに決定される。

#### 1.5. 行動・動作

以下に該当する行動・動作は不可とする。

- ・ ディアボロの演技としてふさわしくない、または明らかに関係のない行動・動作
- ・ 政治的、宗教的な行動・動作
- ・ 誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反する行動・動作
- ・ 選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のある行動・動作
- ・ 演技スペースを傷つける可能性のある行動・動作

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に予定している動作が上記に含まれるか否か審査員に確認をとることが可能である。

演技の準備、撤収のためならば選手以外も演技スペースに入ることは可能である。  
演技開始から演技終了までは登録された選手以外は演技スペースに入ることは出来ない。  
また、いかなるアシスタント行為もできない。

他の選手の妨害・中傷行為等は、大会中の前後期間も含め、発覚した場合は対象選手を失格とすることがある。

## 1.6. 採点項目および配点

### 1.6.1. 採点項目

採点は下記の9項目にて構成される。

- ・難易度点
- ・多彩性度点
- ・操作安定度点
- ・新奇性度点
- ・演技構成点
- ・基礎点
- ・同調性度点
- ・実施減点
- ・特別減点

#### 難易度点

技の要素における、難易度、数を評価する。

#### 多彩性度点

演技中に行った技が多彩性に富んでいたかを評価する。

#### 操作安定度点

技の実施において、巧みさ、美しさ、洗練度合いを評価する。

#### 新奇性度点

将来における発展を伴うと思われる新しい技やコンビネーション、また近年の大会において稀少性のある技やコンビネーションを利用しているかを評価する。

#### 演技構成点

演技開始から演技終了までにおいて、楽曲、衣装、技の順序、起承転結などの調和性を評価する。

#### 基礎点

基礎点は4項目から成り立つ。

- ・1 ディアボロ水平軸
- ・1 ディアボロ垂直軸
- ・2 ディアボロ
- ・3 ディアボロ以上

項目名のディアボロを用いてかつ下記の両方を満たしている場合要素を満たしたとする。

- ・5秒以上の連続された実施
- ・二つ以上の技を行う

本項における技の定義は以下とする。

- ・利用している全てのディアボロが軸を中心に回転している。
- ・利用している全てのディアボロの位置が移動している(前後上下左右問わない)

以上2項目を満たすとき、技とする。

#### 同調性度点

出場者全員が演技に関わることができているか、団体らしい動きや技が出来ているかを評価する。

#### 実施減点

演技中の実施におけるコントロールミス、ドロップを行う度に減点される。

#### 特別減点

下記の要素で構成される

- ・演技時間の過不足 1 秒につき 1 点減点
- ・両足が演技スペースから外に出る度に 3 点減点
- ・本規則に違反する行為（審査員によって決定される）

### 1.6.2. 配点について

#### 1.6.2.1. 男子個人総合部門

項目名	満点
難易度点	30 点
多彩性度点	10 点
操作安定度点	10 点
新奇性度点	10 点
演技構成点	20 点
基礎点	20 点
実施減点	無制限
特別減点	無制限

※基礎点は要素 1 つにつき 5 点とする。

#### 1.6.2.2. 男子個人総合ジュニア部門

項目名	満点
難易度点	30 点
多彩性度点	20 点
操作安定度点	15 点
新奇性度点	10 点
演技構成点	10 点
基礎点	15 点
実施減点	無制限
特別減点	無制限

※ 基礎点は要素 1 つにつき 5 点とする。4 要素中 3 要素を満たせば満点となる。

#### 1.6.2.3. 女子個人総合部門

項目名	満点
難易度点	30点
多彩性度点	10点
操作安定度点	10点
新奇性度点	10点
演技構成点	25点
基礎点	15点
実施減点	無制限
特別減点	無制限

※ 基礎点は要素1つにつき5点とする。4要素中3要素を満たせば満点となる。

#### 1.6.2.4. 団体部門

項目名	満点
難易度点	40点
同調性度点	30点
演技構成点	30点
実施減点	無制限
特別減点	無制限

#### 1.6.3. 順位決定基準

全ての審査員の採点した平均得点が高いものから上位とする。

ただし、同点の選手が存在した場合は下記の優先順位にて選手の最終順位を決定する。

- a) 特別減点の少ない選手(団体)を上位とする
- b) 実施減点の少ない選手(団体)を上位とする
- c) 同調性度点多い団体を上位とする
- d) 基礎点の多い選手を上位とする
- e) 演技構成点の多い選手(団体)を上位とする
- f) 難易度点の多い選手(団体)を上位とする
- g) 多彩性度点の多い選手を上位とする
- h) 操作安定度点の多い選手を上位とする

上記の手続きで順位が決定しない場合、審査員の審議により、順位が決定する（同位の可能性もある）。

#### 1.7. 審査員の構成

審査は日本ディアボロ協会により選ばれた審査員によって行われる。

審査員は大きく第一審査員と第二審査員に別れる。

### 1.7.1 第一審査員

第一審査員は以下の6項目の採点を行う。

- ・難易度点
- ・多彩性度点
- ・操作安定度点
- ・新奇性度点
- ・演技構成点
- ・同調性度点

第一審査員は最低4名、最高6名で構成される。うち1人を第一審査委員長

### 1.7.2 第二審査員

第二審査員は以下の3項目の採点を行う。

- ・同調性度点
- ・実施減点
- ・特別減点

第二審査員は最低1名、最高3名で構成される。



## 2. スペシャリストクラス

### 2.1. 構成部門

スペシャリストクラスは5つの部門から構成される。

#### 2.1.1. 男子1ディアボロ水平軸部門

男子選手一人による演技。年齢は問わない。ディアボロ1つを利用、かつその回転軸は地面と水平の技のみを評価対象とする。但し、前後45度までの傾きを許容範囲とする。

#### 2.1.2. 男子1ディアボロ垂直軸部門

男子選手一人による演技。年齢は問わない。ディアボロ1つを利用、かつその回転軸は地面と垂直の技のみを評価対象とする。但し、前後45度までの傾きを許容範囲とする。

#### 2.1.3. 女子1ディアボロ部門

女子選手一人による演技。年齢は問わない。ディアボロ1つを利用する技のみを評価対象とする。

#### 2.1.4. 2ディアボロ部門

選手一人による演技。年齢・性別は問わない。ディアボロ2つを利用する技のみを評価対象とする。

#### 2.1.5. 3ディアボロ部門

選手一人による演技。年齢・性別は問わない。ディアボロ3つを利用する技のみを評価対象とする。

### 2.2. 演技スペース

演技スペースは以下のように定める

高さ：8メートル以上

幅：14メートル

奥行き：10メートル

### 2.3. 道具制限

1.3. 項と同様。

### 2.4. 楽曲・演技時間

選手は自分で選んだ楽曲に合わせて演技を行う。

最短演技時間は1分、最長演技時間は2分とする。過不足は減点対象である。

選手は演技に使用する楽曲を事前に提出しなければならない。

楽曲は1トラックにまとめなければならない。

選手は身体が静止した状態から演技をはじめなければならない。選手の静止を確認次第、楽曲を再生する。ディアボロに回転をかけた状態での演技開始も不可とする。

演技開始の合図は、選手が静止状態から動いた時点、もしくは音楽再生 20 秒後とする。演技開始と同時に採点対象となり、時間計測も始まる。

演技終了の合図は、音源が停止した時点とする。選手が演技スペースを離れても楽曲が再生している限り演技は続いているものとする。  
演技終了合図後の演技は加点対象にはならないが、減点対象にはなる。

楽曲が 3 分を超えた場合楽曲を停止し、選手は強制退場させられる。

不慮の事態により、機材、もしくはスタッフが原因で音楽が停止してしまった場合、選手が演技を続けている場合、採点を継続する。選手が演技を停止した場合はその部門の最後に演技の最初から再演技をすることができる。

楽曲の提出方法は競技会ごとに決定される。

## 2.5. 行動・動作

1.5 項と同様。

## 2.6. 採点項目および配点

### 2.6.1. 採点項目

採点は下記の 6 項目にて構成される。

- ・ 難易度点
- ・ 操作安定度点
- ・ 新奇性度点
- ・ 演技構成点
- ・ 実施減点
- ・ 特別減点

#### 難易度点

技の要素における、難易度、数を評価する。

#### 操作安定度点

技の実施において、巧みさ、美しさ、洗練度合いを評価する。

#### 新奇性度点

将来における発展を伴うと思われる新しい技やコンビネーション、また近年の大会において稀少性のある技やコンビネーションを利用しているかを評価する。

#### 演技構成点

演技開始から演技終了までにおいて、楽曲、衣装、技の順序、起承転結などの調和性を評価する。

### 実施減点

演技中の実施におけるコントロールミス、ドロップを行う度に減点される。

### 特別減点

下記の要素で構成される

- ・演技時間の過不足 1 秒につき 1 点減点
- ・両足が演技スペースから外に出る度に 3 点減点
- ・本規則に違反する行為（審査員によって決定される）

## 2.6.2. 配点について

スペシャリストクラスの配点は全て同一である。

項目名	満点
難易度点	45 点
操作安定度点	15 点
新奇性度点	30 点
演技構成点	10 点
実施減点	無制限
特別減点	無制限

## 2.6.3. 順位決定基準

全ての審査員の採点した平均得点が高いものから上位とする。

ただし、同点の選手が存在した場合は下記の優先順位にて選手の最終順位を決定する。

- a) 特別減点の少ない選手を上位とする
- b) 実施減点の少ない選手を上位とする
- c) 難易度点の多い選手を上位とする
- d) 多彩性度点の多い選手を上位とする
- e) 操作安定度点の多い選手を上位とする

上記の手続きで順位が決定しない場合、審査員の審議により、順位が決定する（同位の可能性もある）。

### 3. チャレンジクラス

#### 3.1. 構成部門

チャレンジクラスは次の4つの部門で構成される。

- ・ 男子1ディアボロ足周り部門
- ・ 女子1ディアボロ足回り部門
- ・ 2ディアボロペアパス部門
- ・ 4ディアボロロウ部門

#### 3.2. 各部門の規則

##### 3.2.1. 男子1ディアボロ足回り部門

男子一人が1ディアボロ足周りを行い、その回数を競う。

挑戦回数は一回。試技時間は60秒とする。

開始の合図で1回、50秒経過時に2回、60秒で長い笛がなります。

足の周りを回った回数を計測する。

ディアボロの軸が足の上を空中で通過し反対側のストリングへ移動した時点でカウントする。

試技開始の合図の時点では回転を止めた状態から始めなければならない。

スタートの方法は問わない。

固定軸のディアボロのみ使用可能とする。

記録は日本ディアボロ協会公認とする。(日本記録、大会記録)

##### 3.2.2. 女子1ディアボロ足回り部門

女子一人が1ディアボロ足まわりを行い、その回数を競う。

他、3.2.1. 項と同様。

##### 3.2.3. 2ディアボロペアパス部門

選手二人がディアボロをパス交換し、その回数競う。

挑戦回数は一回。試技時間は60秒とする。

開始の合図で1回、50秒経過時に2回、60秒で長い笛がなります。

各選手がディアボロを保持した状態からディアボロが入れ替わり、両名共にドロップせずにキャッチをして1回とする

選手間の距離は、2メートル以上とする。

目印として2m間隔のテープがある。それを踏んだり超えたりしている場合はカウントされない。

試技開始の合図の時点では回転を止めた状態から始めなければならない。

スタートの方法は問わない。  
固定軸のディアボロのみ使用可能とする。  
記録は日本ディアボロ協会公認となる。(日本記録、大会記録)

#### 3.2.4. 4 ディアボロロウ部門

選手一人が4ディアボロロウを行い、その回った数を競う。  
4ロウは「4つのディアボロのうち2つ以上が一定の間隔を維持してストリング上にあり、それらが円を描き周り続けること」と定義する。  
挑戦回数は3回とする。  
選手は試技に利用する4つのディアボロのうち1つのみディアボロの色を変えなければならない。また、そのディアボロを最後に追加しなければならない。  
ドロップ、もしくは回転が止まった時点で1回の挑戦は終了とする。これは4ディアボロロウの動作に入る前であっても挑戦は終了とする。